

Micro NEWS
FÉVRIER 1989 N°18
CONCOURS COBRA SOFT
SPÉCIAL TOP SECRET
CONCOURS ÉCRANS
LES SECRETS DE DRAGON'S LAIR!
UN ORDINATEUR ATARI POUR 189F !
DANGER
SOFTS
J. LEROUGE
M 2843 - 18 - 20,00 F
3792843020006 00180
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95



MSX

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

Voici des astuces en vrac, envoyées par Didier Radet, de Reims.

On commence très fort avec un truc qui marche uniquement sur VG 8020 couleur :
VDP(0)=1
Et miracle, 16 couleurs nouvelles qui marchent dans tous lesmodes (SCREEN 0, SCREEN 1, SCREEN 2, SCREEN 3).
Malheureusement, on ne peut pas les afficher simultanément pour obtenir 32 couleurs.
Pour revenir en mode normal, il suffit de faire :
VDP(0)=0
Le reste est valable pour tous les MSX1.
Deuxième truc : comment faire une page de présentation en SCREEN 0 avec 4 couleurs avec mode défilement.
En SCREEN 0 :

```
10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN0
20 LOCATE12, 10 : PRINT "MICRO NEWS"
30 ONSTRIGGOSUB 60 : STRIG(0) ON
40 VDP(7)=VDP(7)XOR 8
50 GOTO 40
60 END
```

Bien sûr, le programme peut continuer à la ligne 60 si l'on remplace par autre chose sans oublier d'inclure à la ligne 60 :
60 STRIG(0) OFF
Le "8" à la ligne 40 peut être remplacé par n'importe quel nombre inférieur à 256. Valable aussi pour le "4" du programme ci-dessous à la ligne 50.
En SCREEN 3 (beaucoup plus joli) :

```
10 KEYOFF : COLOR 11, 0, 0 : SCREEEN 3: OPEN "GRP : "AS#1
20 PRESET(50,60) : PRINT#1, "MICRO"
30 PRESET(66,100) : PRINT#1, "NEWS"
40 ONSTRIGGOSUB 70 : STRIG(0) ON
50 VDP(7) = VDP(7) XOR 4
60 GOTO 50
70 END
```

Si l'on veut continuer le programme, ne pas oublier de remplacer la ligne 70 par :
70 STRIG(0) OFF
Troisième truc : pour connaître le nom du dernier jeu chargé, faire :

```
FOR I = &HF871TO&HF876 : PRINT CHR$ (PEEK(I)) ; : NEXTI
```

Quatrième truc : comment faire un dump mémoire en une ligne Basic après avoir chargé un jeu non exécuté ou après un RESET. Simple, il suffit de faire :

```
10 KEYOFF : COLOR 7, 1 : SCREEN 0 : WIDTH 80 : DEFINTA-Z : FORI=&H8000TO&HFFFF : LOCATE 33,22 : PRINT"&H" + HEX$(I) : VPOKEA, PEEK(I) : A=A+1 : IFA>912 THENA=0 : CLS: NEXTI ELSE NEXTI
```

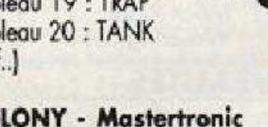
(Petite astuce : pour faire apparaître les caractères 255, appuyer 2 fois sur STOP).

ZANAC - Eaglesoft

Ce jeu d'Eaglesoft possède des passages secrets très particuliers. En effet, les monuments, lorsqu'on tire dessus, libèrent une ou deux capsules jaunes qui détruisent tous les ennemis. Mais si l'on attend un peu, cette capsule devient noire. Et là, bonjour les passages secrets ! Il suffit pour les prendre d'attraper la capsule noire. Mais les passages secrets se transforment en une sorte de jeu de l'oie où l'on avance, où l'on recule et où l'on peut même tomber dans le "puits". Ce puits est en réalité le tableau 0, qui n'existe pas sur la notice, mais qui regroupe tous les ennemis en même temps et il est impossible d'en sortir ni même d'atteindre la fin puisqu'il semble infini !

RISE OUT - Dungeon

Pour ceux qui connaissent ce jeu , voilà tous les mots de passe.
Faire CTRL + P puis taper :
Tableau 1 : UNDR
Tableau 2 : SNAK
Tableau 3 : BIGI
Tableau 4 : GRAS
Tableau 5 : LADR
Tableau 6 : 2TOW
Tableau 7 : ASCI
Tableau 8 : LOOP
Tableau 9 : ROOM
Tableau 10 : AMID
Tableau 11 : 5TOW
Tableau 12 : LAKE
Tableau 13 : GOLG
Tableau 14 : PYR2
Tableau 15 : PYR3
Tableau 16 : OOBA
Tableau 17 : PYR1
Tableau 18 : PYR4
Tableau 19 : TRAP
Tableau 20 : TANK
(ouf..)



COLONY - Mastertronic

Pour recevoir les colis sur la piste d'atterrissage, il suffit d'activer le "BEACON ON" 10 ou 20 secondes avant l'arrivée du vaisseau. Le désactiver aussitôt après le départ du vaisseau.
Pour éviter qu'un grand nombre de fourmis viennent manger les champignons, le meilleur truc consiste à enlever les barrières.
Voilà c'est tout. Bonjour à tous les MSXiens et bravo à Carali (son poster de Noël est génial).
MSX vaincraaa...









USAS

(Envoi de Marc Jacquiau, de Paron).

Description des personnages

Wit : c'est le grand. Il envoie trois projectiles en haut, en bas et tout droit lorsqu'il est heureux. Quand il est en colère, il lance une grande flamme, quand il est triste un petit projectile banal et idem quand il est de bonne humeur. Il y a un avantage considérable lorsqu'il est heureux : c'est le double saut. C'est-à-dire que lorsqu'il saute, il faut sauter une deuxième fois lorqu'il est en haut dans son premier saut. Ce qui permetd'atteindre des hauteurs considérables.

Cles : c'est le petit. Lorqu'il est heureux, il envoie son image sur l'adversaire et lorsqu'il est en colère, il se met en boule, il roule et il fait des dégâts à l'adversaire en allant sur lui. Sinon, il donne un coup de pied.

NIVEAU 1

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de bien difficile juqu'à l'humeur du monstre qui se trouve dans l'avant-dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Prenez l'humeur située dans la salle de la première pierre. Cela facilitera le travail pour pousser les pierres. Vous saurez où les faire tomber avec un peu de logique. L'humeur du monstre se trouve en bas à gauche de l'avant-dernier écran.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

L'humeur du monstre se situe dans la première salle. Pour y accéder, il faudra passer par la deuxième salle (celle des fumeurs), se rendre dans la salle au-dessus par l'échelle du milieu, puis faire le tour par la droite pour aller à la plate-forme du haut. Là, il faut descendre par l'échelle de gauche, puis on arrive dans la deuxième salle. Il faut ensuite se rendre à gauche où il suffira de traverser l'écran pour prendre l'humeur du monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien à déclarer jusqu'à l'humeur qui se trouve sur l'espèce d'ascenseur qui fait disparaître la poutre située en haut de l'écran.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 2

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de dangereux jusqu'à l'humeur qui se trouve au dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Attention au sol qui s'ouvre fréquemment. Il faut passer par les plates-formes du haut.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Je ne vous gâcherais pas le plaisir en vous disant comment monter. Pour l'humeur, il vous faudra passer par en haut et tomber à gauche.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Une échelle à droite permet d'aller prendre l'humeur. Mais en prenant celle de gauche, vous éviterez un grand détour et avec un peu d'adresse, une fois arrivé en haut, vous pourrez prendre l'humeur. Attention au lapin et, après l'avoir tué, poussez la pierre jusqu'au mur à droite.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient un joyau.

NIVEAU 3

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut savoir se servir des grosse pierres qui tombent. L'humeur se situe dans l'avant-dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre fréquemment.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Il faudra se rendre en haut, puis redescendre pour monter dans la partie gauche de l'écran du fond, puis vous trouverez l'humeur. Il faudra ensuite redescendre pour monter dans la partie droite de l'écran du fond.

3ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Il faudra, à chaque fois, monter pour faire tomber les pierres. Vous monterez ensuite au fond à droite. L'humeur se trouve dans la salle située sous le dernier écran.

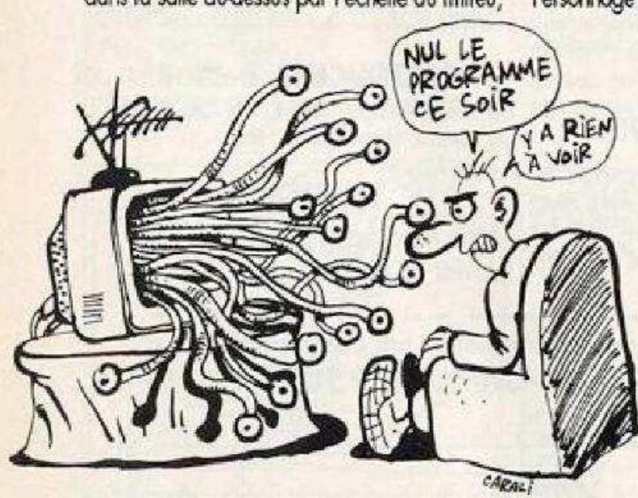
4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

L'humeur se situe sous la dernière salle. Attention au dernier écran où le sol s'ouvre.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Il détient une princesse nommée Bee.



NIVEAU 4

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Vous pourrez prendre l'humeur soit au premier écran, soit au dernier écran.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Vous pourrez prendre l'humeur à l'avant-avant-dernier écran. A l'avant-dernier écran, il faudra pousser la pierre de sorte à la placer tout en bas et juste en dessous du trou de la plate-forme du haut. Ensuite, passer à l'écran de droite pour faire le tour et aller ainsi en haut de l'avant-dernier écran, puis se rendre au dernier en passant par en haut. Là, il faudra pousser la pierre à droite, puis la faire tomber dans le trou ; elle atterrira sur l'autre pierre. Il faudra vous mettre dessus pour sauter sur la plate-forme du milieu et aller ainsi au dernier écran.

3ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Si vous êtes heureux, ne poussez aucune pierre et avancez comme si de rien n'était. Si vous n'êtes pas joyeux, prendre l'humeur du deuxième écran et suivre les conseils pour les pierres.

1er écran : passer au 2ème par en haut.

2ème écran : pousser la pierre, la faire tomber et tomber.

3ème écran : laisser la pierre où elle est. Passer au 4ème.

4ème écran : pousser la pierre, la faire tomber puis retourner au 3ème. Là, vous pousserez la pierre jusqu'au 4ème écran, puis vous la ferez tomber.

5ème écran : se rendre au 6ème.

6ème écran : attention aux araignées. Se rendre au 7ème par le haut.

7ème écran : se rendre à la plate-forme d'en face, prendre l'humeur, remonter par l'échelle de droite, puis monter au 8ème écran.

8ème écran : se rendre à la plate-forme supérieure, puis aller à gauche au 9ème écran.

9ème écran : attention au sol qui s'ouvre. Monter au 10ème et dernier écran.

10ème écran : Aller au monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Au 1er écran, il faut passer par la plate-forme d'en haut et, au 2ème écran, passer par la plate-forme du milieu. Puis se rendre au 4ème

écran, alors il faudra tomber lorsque le sol s'ouvrira,ce qui vous permettra de prendre l'humeur. Puis retournez au début, faites pareil mais ne tombez pas lorsque le sol qui s'ouvrira. Au dernier écran, faites attention à la grande pierre.

Monstre

Personnage conseillé : Cles. Attention à ses pierres.

NIVEAU 5

1ère étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut commencer en passant par en haut. Attention à la pieuvre du 2ème écran.

4ème écran : prendre l'échelle.

6ème écran : aller en haut à gauche. Ne faites pas attention à la pierre et aller au 7ème écran. Vous y pousserez la pierre, puis retournez au 6ème écran où vous pousserez l'autre pierre pour qu'elle aille sur la pierre qui est tombée puis aller au 8ème écran.

8ème écran : retournez au 7ème par en haut, puis montez l'échelle.

9ème écran : aller directement au 10ème écran, à gauche.

10ème écran : prendre l'humeur et aller au 9ème par en haut grâce au double saut

9ème écran : sautez sur le chien, prenez la pièce de 100 car elle est facile à prendre. Puis refaire le même chemin pour aller au monstre. Faites toutefois attention au sol qui s'ouvre.

2ème étape

Personnage conseillé : Cles.

Rendez-vous jusqu'à l'écran du lapin. Tuez-le puis allez à l'écran suivant en passant à gauche. Puis montez à l'échelle. Là, avancez jusqu'à l'écran où deux grandes échelles se touchent presque. Descendez en prenant celle de droite. Puis allez à l'écran de gauche, laissez-vous tomber lorsque le sol s'ouvrira. Vous atterrissez alors dans une salle où se trouve une pièce de 100. Prenez-la, puis allez à l'écran de droite en passant par en haut. Puis montez l'échelle. Arrivé en haut, rendez-vous à l'écran où le sol s'ouvre mais ne tombez pas, descendez l'échelle. Avancez jusqu'à l'avant-dernier écran où se trouve l'humeur. Prenez-la puis allez à l'écran de droite, et allez au monstre.

3ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Il faut être heureux. Allez au 3ème écran sans se soucier des pierres.

3ème écran : servez-vous du double saut, prenez l'humeur et avancez jusqu'au 6ème écran.

6ème écran : montez l'échelle pour aller au 7ème écran.

7ème écran : poussez la pierre jusqu'au sol, prenez l'humeur, puis faites tomber la pierre dans le trou.

6ème écran : poussez la pierre pour la faire tomber dans le trou. A l'écran en dessous, mettez la pierre dans le trou et retournez au 6ème. Là, poussez l'autre pierre pour la faire tomber dans le trou puis à l'écran en dessous, il vous faudra pousser la pierre jusqu'à l'écran de droite, puis la poser dans le trou. Retournez au 6ème. Rendez-vous alors au 5ème écran en passant par en haut.

5ème écran : poussez la pierre, l'emmener au 6ème écran par en bas, faites la tomber dans le trou. En bas, il faudra la pousser dans l'écran de droite à une distance du mur de la longueur d'une pierre. Puuis retournez au 6ème écran.

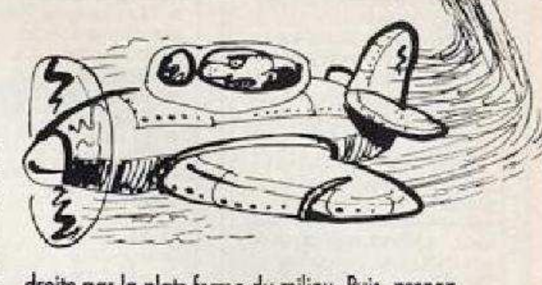
6ème écran : allez dans l'écran de droite. Là, il vous faudra pousser la pierre de telle façon qu'elle tombe dans le trou du sol. Là, tombez dans l'écran du dessous, puis rendez-vous à droite grâce aux pierres, passez par en bas. Là, vous vous rendrez au dernier écran, puis vous combattrez le monstre.

4ème étape

Personnage conseillé : Wit.

Rien de spécial jusqu'à l'humeur qui se trouve dans l'écran où il y a des pics tout en bas de l'écran.

Dans l'écran où se trouvent trois squelettes, le sol s'ouvrira ; ne tombez que lorsque la tête de gauche qui bouge latéralement sera en dessous. Puis sautez sur l'autre tête et allez à droite par la plate-forme du milieu. Puis, prenez l'avant-dernière échelle pour se rendre à l'écran en dessous. Puis allez à gauche, descendez en bas, allez à droite. Puis descendre l'échelle. Allez ainsi au dernier écran et combattez le monstre.



Monstre

Je n'y suis pas arrivé. Je suppose qu'il détient le quatrième joyau. Bonne chance !

Les différents monstres de fin d'étape.

Le 1er : il n'est pas dur. Il suffit de tirer sur ses projectiles.

Le 2ème : c'est sans doute le moins facile. Il faut éviter ses projectiles et lui infliger un maximum de dégâts. Attention lorsqu'il a mangé un bout de la plate-forme du bas.

Le 3ème : il n'est pas dur. Il faut lui taper dessus avant qu'il ne pleure. Lorsqu'il pleure, il faut se réfugier dans un endroit où ses larmes n'accèdent pas.

Le 4ème : il faut se placer toujours sur la plate-forme la plus haute et ne plus en bouger. On peut détruire ses pierres avant qu'elles ne touchent le sol.











EDUCATION

ÉDUCATION

Ce mois-ci, on ne peut pas dire que je croule sous un monceau de nouveautés. Heureusement, cet état de fait vaut pour l'ensemble de la production, jeux et éducatifs pour une fois confondus. J'ai toutefois réussi à vous trouver une rareté : un logiciel pour MSX 2.

LA CONCORDANCE DES TEMPS

Conjugaison made in U.K.

L'anglais est une langue sympa... En effet, pas de déclinaisons comme en allemand, pas d'exceptions comme en français : pas étonnant que ce soit devenu la langue la plus parlée au monde. Euh... rectification faite, disons plutôt la langue la plus utilisée pour les échanges entre différentes nations. Heureusement que l'on n'a pas choisi le chinois... Parce que là, j'vous jure que je n'aurais pas fait le banc d'essai... Seulement, ce n'est pas parce que c'est sympa que c'est facile. Et moi, ce qui m'a toujours posé le plus de problèmes, ce sont les verbes et leur conjugaison. Pas évident de faire le choix parmi tous ces temps que sont le prétérite, le présent continu, le présent dans les subordonnées de temps... (j'en passe et des meilleurs). Ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas seule dans ce cas. Aussi, devant les difficultés rencontrées par bon nombre de Français, Carraz, le spécialiste du logiciel éducatif, vient de lancer une nouvelle série intitulée : *Didact English*. La Concordance Des Temps en est l'un des softs clé car il permet à tous les étudiants, de la cinquième au B.T.S Commerce, d'apprendre ou de réviser les temps de tous les verbes dans des contextes variés. Ainsi du classique "My tailor is rich" aux emplois du prétérite dans les subordonnées de temps, vous pourrez faire le tour de toutes les finesses de la langue de Shakespeare. Grâce à des menus d'une grande clarté, vous choisirez votre niveau, puis vous pourrez demander l'affichage de la règle, la traduction des mots difficiles, les trois formes des verbes irréguliers ainsi que des commentaires en français ou en anglais. Et si vous vous sentez l'âme d'un prof, vous pourrez à loisir créer de nouvelles phrases, introduire de nouvelles règles, etc. Une fois de plus, Carraz vient de prouver ses compétences en matière d'éducatifs avec un vrai soft didactique, simple, clair et en outre passionnant.

Disquette Carraz Editions pour PC/compatibles et ST.

LLG.

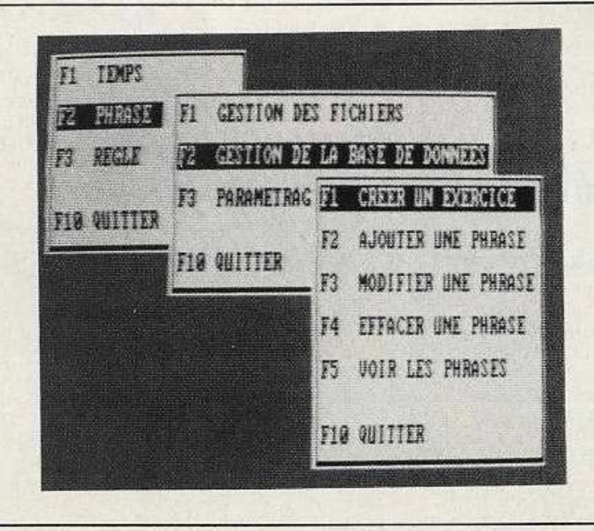
LES OISEAUX

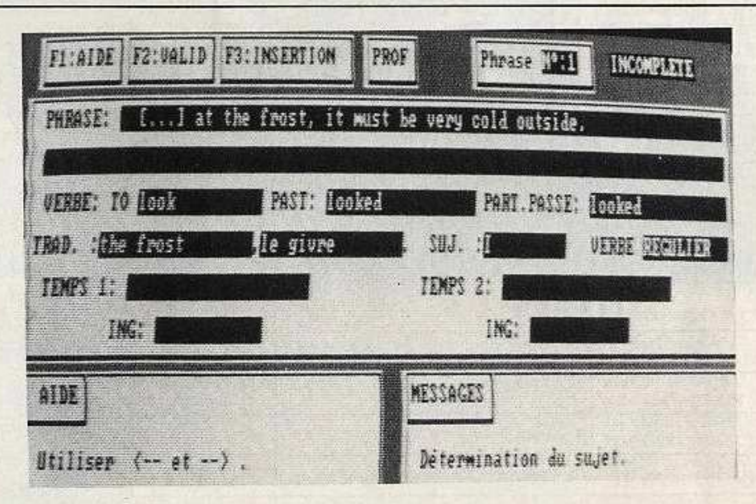
Edité par Forum Micro, Les Oiseaux n'est pas un éducatif à proprement parler, en ce sens qu'il ne suit pas le programme d'une classe précise, cette particularité n'enlevant rien à ses qualités pédagogiques. En effet, ce n'est pas un problème, bien au contraire, puisque ce didacticiel s'attache plutôt à parfaire les connaissances générales (ou appelées comme telles) de nos chers petits. Bref, un bon produit éducatif, tournant sur MSX 2 qui plus est, ne doit pas être négligé. Voyons de plus près comment les choses passent et se passent à l'écran. Après la mise en route, un premier menu propose à l'enfant de choisir entre plusieurs options : Apprentissage, Contrôle, Contrôle général et Impression du vocabulaire, cette dernière option n'étant pas effective si aucun périphérique d'impression n'est connecté à l'ordinateur (dans le cas contraire, il est possible d'obtenir une liste des thèmes, termes et concepts abordés dans le logiciel). La sélection des options s'effectue en déplaçant dans le menu, au moyen des flèches du clavier, un marqueur en forme de doigt. Ensuite, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement pour valider. La première des options, Apprentissage, renvoie à un second menu, permettant de choisir la leçon. Sont abordés les thèmes suivants : Physionomie, Organes, Squelette, Plume, Oeuf, Espèces (européennes ou exotiques), Pattes, Becs et enfin Nourriture. Il suffit dès lors de valider pour se retrouver - un petit temps de chargement plus tard - devant une suite d'affirmations accompagnées d'écrans tous plus beaux les uns que les autres, ce que la relative arridité de la présentation générale ne laissait pas entrevoir. En effet, c'est là que le choix du MSX 2 s'explique : des digitalisations de très bonne qualité illustrent chaque tableau. Dès lors, comme dans un jeu d'aventure, l'enfant n'aura de cesse de passer à la question suivante, donc à l'écran suivant. Ensuite, lorsqu'il aura assimilé la leçon, il pourra passer au contrôle, fonctionnant suivant le même principe. En fait ces logiciels sont comme des livres d'images dont chaque page resterait collée tant qu'elles n'ont pas été assimilées. Bref, voilà un éducatif comme je les aime : ni intello, ni tordu, ni moche, ni conceptuel mais efficace ; éducatif, somme toute...

Disquette Forum Micro pour MSX 2, distribuée par MSX Vidéo Center.

C.B.

▼ *Didact English* ▼









d'à droite. Vous ne savez même plus où donner du laser tellement il y en a. Tout ceci apporte au jeu un haut degré de difficulté (vivement un top secret, pour qu'enfin je puisse passer le cinquième niveau !). Les graphismes, tout comme l'animation, sont excellents (bien qu'un peu saccadés lorsqu'il y a plus de 30 sprites à l'écran !). La musique digitalisée que l'on entend lors du chargement est gigantesque (surtout après une trentaine de secondes), celles du jeu (non digit) le sont tout autant. Sans être le jeu de l'année, SDI est très sympa à jouer et pourrait être à l'Atari ST ce que *Missile Command* était à la console VCS : c'est à dire superbe.

Disquette Activision pour Atari ST. Existe aussi sur la console Sega.

J.-M.D.

DYNAMITE DAN



Pétard mouillé

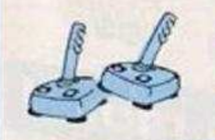


Si ma mémoire est bonne (il s'agit là d'une figure de style, puisque j'ai vérifié), je me dois d'avouer, dusse ma légendaire modestie en prendre un coup, que la critique de *Dynamite Dan 2* est parut dans le numéro 157 de l'HHHH, élégamment chroniqué par l'un des rédacteurs les plus doué de sa génération : moi. Si je vous raconte tout ça, c'est pour vous faire comprendre que Dynamite Dan "tout court" date d'avant. A partir de ça, on ne s'étonnera donc pas que le logiciel soit assez nul. Un petit personnage évoluant dans un paysage sobre doit échapper à une foule de sprites grouillants plutôt rigolos (zinzins, trucs et bidules) mais monochromes. Bref, c'est un jeu d'échelles comme il s'en faisait il y a 150 ans. Seul point "positif", ce sauvetage d'outre-tombe donne lieu à une réédition sous forme de "budget". Voilà donc un mauvais jeu pas cher.

Cassette Silverbird pour Commodore 64 et Amstrad CPC.

C.B.

PLAYHOUSE STRIP-POKER





Main basse !

Las de remuer le joystick dans tous les sens dans l'espoir d'atteindre le high score, ou encore de chercher des heures durant une quelconque entrée secrète qui vous permettra de dépasser le premier niveau de votre jeu d'aventure préféré, vous décidez de vous lancer corps et âme dans un certain style de jeu, sain et sans risque de contamination.

Rivé devant votre moniteur quitte à en perdre la vue et plus tardivement l'ouïe, vous essayez, grâce au même joystick et dans un mouvement de va-et-vient enivrant, d'ôter les vêtements à une ravissante jeune fille proposant ses dessous à qui désire les lui enlever à



coups de tierces, suites et autres carrés vainqueurs.

Une fois les cartes distribuées (et triées), plusieurs options s'offrent à vous : passer, continuer, miser... Tous ces choix s'opéreront accompagnés d'une douce musique agrémentant les rapports (?) homme-machine.

Ici, pas de choix de partenaire possible, on vous en attribue une d'office, contrairement aux usages des "maisons" de renom. Cette dernière, de nouveau contrairement aux habitudes, n'est pas digitalisée mais dessinée, dommage diront certains. La bougresse ne se livrera pas rapidement et c'est après de multiples efforts qu'il sera possible de contempler l'adversaire dans une tenue à faire pâlir Blanche-Fesse. Voilà qui devrait rendre le jeu d'autant plus excitant...

Dépasser la dose prescrite.

Disquette Eurosoft pour MSX1 et MSX2.

R.C.





▲ Le lecteur de CD portable D-25

SAMOURAÏ MICRO

HIGH-TECH AU NEVADA

Micro News : Allo, allo ! Comment allez-vous, Sensei ? Et le voyage, ça c'est bien passé ?

Samouraï Micro : Très bien, mon jeune ami, très bien. Ah, quel plaisir d'être à Las Vegas ! Toutes ces machines à sous, ces strip-teases intégraux avec des filles splendides, toutes ces...

Micro News : Hem, hem... J'avais cru comprendre que vous étiez à Vegas pour le CES. Nos lecteurs sont impatients d'être tenus au courant de toutes les nouveautés.

Samouraï Micro : Bon, bon, si on ne peut même plus rigoler un peu... De toute façon, ils ne me croiront même pas, vos lecteurs...

Micro News : Ah bon ?

Samouraï Micro : J'ai vu des choses si fantastiques... Commençons par **Sony**, par exemple. Que diriez-vous si je vous parlais d'un appareil-photo sans pellicule ?

Micro News : Un nouveau shampoing ?

Samouraï Micro : Sombre crétin... Sans film !

Micro News : Gloups...

Samouraï Micro : Je ne vous le fais pas dire. Cet appareil-photo révolutionnaire s'appelle le **Mavica**. C'est un petit appareil qui tient dans la main et qui pèse environ 500 grammes. Cinquante images peuvent être prises mais il n'y a pas de film, les images étant enregistrées sur une disquette effaçable et réutilisable, au format deux pouces. On peut visualiser les images sur une télévision à l'aide d'un petit adaptateur. C'est donc le premier appareil-photo à lecteur de disquettes intégré, qui marie l'informatique et la photo pour le meilleur mais certainement pas pour le pire (disponible aux Etats-Unis en avril, au prix de 650 dollars pour l'appareil et de 250 dollars pour l'adaptateur).

Et le nouveau **Discman D-25**, avec ses quatre filtres digitaux et sa télécommande ! Ou le **Discman D-9**, le premier portable CD à disposer du système Mega Bass, qui renforce les basses fréquences. Le D-25 est livré avec batteries rechargeables et casque et il sera disponible en avril au prix de 360 dollars, le D-9 sera à 250 dollars.

Etes-vous prêt pour l'ultime expérience en matière de casques audio ? Le **MDR-R10** offre à l'utilisateur le nec plus ultra en matière de casque hi-fi. Précisons tout de suite son prix, afin de calmer les ardeurs : 4000 dollars, et sur commande uniquement ! Il s'agit bien là d'une nouvelle Rolls-Royce acoustique : les diaphragmes des hauts-parleurs sont faits d'une nouvelle fibre bio-cellulosique, épaisse de seulement deux millimètres, qui offre néanmoins une rigidité dix fois supérieure au papier des cônes habituels. Les caissons du casque sont sculptés dans le bois d'un arbre japonais, le Zelkova, vieux de deux siècles. Ce bois permet d'obtenir un poids très léger en même temps qu'une grande rigidité de structure. Les coussinets, recouverts de laine de mouton grec, donneront à vos oreilles un confort sans pareil. Le câble qui vous reliera à la source musicale est fabriqué avec du cristal linéaire de classe 9 et du cuivre hors-oxygène, afin de minimiser les pertes de transmission ; il est recouvert de soie. La structure interne est contenue dans du magnésium, ce qui donne l'assurance d'une immunité parfaite contre les phénomènes de résonance et le jack est en rhodium pur/plaqué or, pour une meilleure conductivité et une perte minimum.

Voilà, c'était notre rubrique : "Les nouveaux pauvres de la hi-fi".

Micro News : Là, vous m'achevez, surtout avec le coup de la laine de mouton grec. C'est le coup de grâce...

Samouraï Micro : Ce n'est pas fini ! Voici un casque à prix démocratique (200 dollars) et qui donne néanmoins accès à une technologie de pointe puiqu'il fonctionne aux rayons infrarouges, donc sans câble ! Il s'agit du **MDR-IF5K**, qui comprend d'une part le casque proprement dit, avec batterie rechargeable au cadmium-nickel incorporée, et d'autre part le transmetteur qui permet aussi de recharger le casque. Admirez-moi cette ligne !

Et voici déjà la troisième génération de lecteurs CD pour la voiture, à partir de 550 dollars, soit deux fois moins cher qu'en France ! Il s'agit du **CDX-R77**.



▲ Le casque SONY MDR-R10



◀ Le Mavica et ses accessoires



Quant au **CDX-A30 Discjockey**, il permet de charger dix disques et de faire son choix grâce à la télécommande pour 900 dollars environ. Le **CDX-2001 Discjokey** est le modèle de luxe à 1800 dollars.

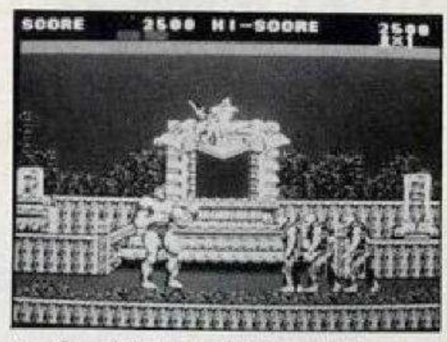
Micro News : Quoi de neuf chez Nintendo ?

Samouraï Micro : Comme d'habitude, **Nintendo** avait squatté la moitié du CES de Las Vegas. Au niveau des nouveautés, c'était carrément l'avalanche... pour les Américains et les Japonais du moins, car en Europe c'est toujours la disette et rien ne permet d'affirmer que nous recevrons un jour ces jeux, ni lesquels. Déjà plus de 80 nouveaux titres sont annoncés pour 89, alors que cinq éditeurs n'ont encore rien dévoilé. Voici la liste complète, par éditeur. *Acclaim Entertainment :* **Airwolf**, Wizards & Warriors 2, **Knight Rider**. *Activision :* **Predator, Three Stooges**, Mig Hunter. *American Sammy :* Amagon, Ninja Taro. *Bandaï :* Bandaï Golf/Challenge Pebble Beach, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Mask Rider, Shooting Gallery, Street Cop. *Broderbund :* Legacy of the Wizard, The Guardian Legend, Battle of Olympus. *Capcom :* Mega Man 2, Strider, **Willow**, California Raisins, Duck Tales, Adventures in Disneyland, Sweet Home. *Culture Brain :* Kung-Fu Heroes, Flying Dragon, The magic of Shahrazad, Flying Dragon 2. *Data East :* **Robocop**, Bad Dudes. *FCI :* **Ultima**, Hydlide. *Gametek :* Wheel of Fortune (junior edition), Jeopardy (junior edition), Hollywood Squares, Double Dare. *Hal :* Adventures of Lolo, Air Fortress, Roller Ball. *Hi-Tech Expression :* Sesame Street ABC, **Chessmaster**. *Hot-B :* Black Bass 2. *Hudson Soft :* Star Ship Hector, Adventure of Dino-Riki. *Jaleco :* Hoops, Goal ! *Koei :* Nobunaga's Ambition. *Konami :* **Track & Field 2**, Bayou Billy. *LJN Toys :* **Nightmare on Elm Street, Who Framed Roger Rabbit**, Marvel's X-Men, NLF Football. *Milton Bradley :* **California Games, World Games, Marble Madness**, Jordan vs. Bird : One on One. *Mindscape :* **720°, Infiltrator, Road Runner**. *Romstar :* Air Hawk. *SNK :* **Guerrilla War**, Baseball Stars, **P.O.W.** *Seika :* **Spy vs. Spy 2/The Island Caper**, Desert Commander. *Seta :* Adventures of Tom Sawyer. *Sunsoft :* Fester's Quest, **Terminator**. *Taito :* **Operation Wolf**, Sky Shark. *Taxan :* Mappy Land, Fist of The North Star, Mystery Quest. *Tecmo :* Tecmo Baseball, Tecmo Bowl, Ninja Gaiden, Professional Wrestling, Silkworm. *Tradewest :* Taboo, Magic Johnson's Fastbreak, John Elway's Quaterback. *Ultra Software :* Teenage Mutant Ninja Turtles, **Defender of The Crown**, Q-Bert, Gyruss. *Vic Tokai :* Terra Cresta, Kid Kool, Clash at Demon Head.



▲ *Le casque SONY MDR-IF5K*

Comme on le voit, il y a des titres prestigieux et les possesseurs de consoles Nintendo aux USA et au Japon peuvent voir venir sereinement l'année 89...



▲ *Altered Beast sur SEGA*

Micro News : N'en jetez plus, on se rend ! Et Sega ?

Samouraï Micro : Contrairement à Nintendo, il n'y a pas de décalage entre **Sega** USA et Sega Europe, je n'ai donc pas d'annonces spectaculaires à vous faire, si ce n'est la disponibilité prochaine de nouveaux jeux : **Golvellius, Lord of Sword, Poseidon Wars 3-D, Outrun 3-D** et un peu plus tard **California Games, Altered Beast, Cyborg Hunter, Bomber Raid, Rampage, King's Quest, Reggie Jackson Baseball, Walter Payton Football.** Presque tous ces jeux seront bientôt disponibles en Europe : "Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras"...

Micro News : Et le MSX ?

Samouraï Micro : Totalement inconnu aux Etats-Unis, tout comme l'Amstrad CPC d'ailleurs, et si ça continue on pourra presque en dire autant de l'Atari ST...

Micro News : Mais...

Samouraï Micro : Il n'y a pas de "mais" qui tienne ! Si vous vouliez un reportage sur le MSX, fallait m'envoyer au Japon ! Rendez-vous dans le prochain numéro.

Micro News : Bien, Sensei. Dites, pendant que vous y êtes, vous pourriez pas m'obtenir le 22 à Asnières ? Ça a été si facile de vous avoir au téléphone...

USA : LES CHIFFRES DE LA NINTENDOMANIA

- Le chiffre des ventes Nintendo aux Etats-Unis s'élève à **1.7 billion de dollars** sur un marché global de l'industrie des jeux vidéo de 2.3 billion de dollars. Chiffre prévu en 89 pour Nintendo : 2.6 billions de dollars.
- **Onze millions de consoles Nintendo vendues en trois ans**, représentant 75% du marché.
- **12% des foyers américains équipés par Nintendo en 88**, 21% prévus en 89.
- **Cinquante millions de cartouches vendues par Nintendo** (et les éditeurs sous licence) en trois ans.
- Entre 85 et 88, **chaque possesseur de console a acheté en moyenne cinq jeux.**
- **La Légende de Zelda** et **Mike Tyson's Punch-Out** se sont vendus chacun à plus de **deux millions** d'exemplaires aux Etats-Unis.
- **Super Mario Bros** s'est vendu à **9.1 millions** d'exemplaires.
- **Nintendo Power** (magazine bimestriel vendu uniquement par abonnement) **compte plus d'un million d'abonnés payants** (à titre de comparaison, la totalité des ventes de TOUS les journaux français de micro-informatique ludique - une dizaine de titres - n'arrive même pas à la moitié).
- La **"Hotline Nintendo" emploie 250 personnes à plein temps** (dont 75 experts du jeu) qui répondent à plus de 100 000 appels téléphoniques par semaine, ainsi qu'à plus de 5000 lettres. Il y a eu **trois millions d'appels en trois ans** et le standard est saturé dès quatre heures du matin ! Soixante-dix pour cent des appels émanent de personnes qui veulent savoir comment progresser dans un jeu (en France, Nintendo prévoit l'embauche d'une personne à plein temps).

Video Center MSX

Cadeaux de Supers prom

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)

Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
L'Affaire Vera Cruz (K7)	95 F
Macrahit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Hydlide II (C) + Meurtre sur l'Atlantique (D)	290 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Aacko Text (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Inspecteur Z (C)	169 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack **"HAL"** Inspecteur Z (C) + Planète Mobile (C)	250 F
Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Battle of Pegus	160 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Ordinateur NMS8280 + moniteur VS0080	9 990 F
Lecteur de cass. VY0030	275 F
Lecteur de cass. VY0030 + câble magnéto	299 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Samouraï	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mack/Butamaru Pants

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious

390 F
Aliens ▲

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris + digital. d'images intégré — 7 990 F
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Joypad SONY JS-33	99 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 DF/DD (135 TPI) grande marque :

A l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F



et 2 : Nemesis 2, Deep Forest, Vampire Killer, Penguin Adventure, Dota + joystick Speed King (neuf) etc. Ludovic Landas. Tél : (16) 20.08.95.19. A partir de 18 h.

Vds **originaux pour ST** : 50 ou 100 F. Environ 50 titres (Hotball, Nigel Mansell, Great Giana, Speedball etc). Recherche jeux de sports sur Amiga (football américain et autres). Stéphane Audegond. Tél : (16) 22.44.84.37.

Vds **MSX 2 Sony HBF700F** + utilitaires + 200 jeux + **imprimante Sony PRNC41** + livres et revues. Prix : 4000 F. Stéphane Cambakidis. Tél : (1) 46.55.49.15. Après 19 h.

Vds **imprimante Okimate 20** : 750 F. Echange programmes sur ST. Cherche drive DF interne et driver imprimante Okimate 20. K Sédira. 8, rue René Hamon. 94800 Villejuif.

Vds **CPC 464 couleur + 50 jeux** + kit téléchargement : 2200 F. Très bon état. Stéphane Bernard. Tél : (16) 56.36.16.38.

Vds séparément **clavier 6128** : 1700 F. **Moniteur couleur** : 500 F. Adaptateur péritel : 300 F. **Moniteur couleur** : 1300 F. **Drive 5"1/4** : 1000 F. Raphaël Berna. Tél :(1) 43.72.64.64. Le soir ou laisser message.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + joystick + nombreux jeux + 3 livres informatiques : 2500 F. Le tout + **console Atari 2600 VCS** : 2700 F. Etienne Martineau. Tél : (16) 49.58.50.03.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome** + nombreux jeux (Out Run, Zombi, etc) + revues : 1800 F. Très bon état. Stéphane Anton. Tél : (16) 90.34.60.36.

Vds **Apple 2C 128K + écran + 2ème lecteur** + nombreux logiciels : 4500 F. Vincent Bauer. Tél : (1) 40.05.17.50.

Vds **Commodore 64 + lecteur disquettes** + Flood + **impr.** + lecteur K7 + nx jeux (disks et K7) + livres + papier listing. Cadeau : Atari + 22 cart. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + 26 disquettes (jeux + utilitaires). Prix : 2700 F. Environ 50 jeux. Sébastien Chauveau. Tél : (1) 48.76.87.12.

Vds **Atari 520 STF** (1986) + accessoires + logiciels (Explora, Gauntlet, etc.) : 2700 F. Patrice Cassier. Tél : (1) 42.03.96.31. Poste 123.97. Sur Paris er région parisienne.

Vds **MSX 2 VG8235 + lecteur VY010** très bon état, peu servi, emballage d'origine : 3200 F. **Imprimante VW020** très bon état : 850 F. **Moniteur vert 12"** : 650 F. VG5000 + extensions. Jean-Bernard Riéra. Tél : (1) 60.08.88.93.

Vds **console Sega** garantie 10 mois, très bon état + Light Phaser + 8 jeux (Wonderboy 2, Zillion, Secret Command, My hero, Gangster, etc.). Le tout pour : 1400 F. Grégoire Evain. Tél : (1) 48.22.88.20.

Vds **HB700F** + nombreux jeux : 3000 F. **Moniteur monochrome** : 600 F. Tablette graphique : 600 F. **Imprimante Printer 1421** : 1600 F. Lecteur K7 : 200 F. 30 cartouches et disquettes : 2000 F. Le tout : 7500 F. Matthieu Angot. Tél : (16) 20.55.55.40.

Vds **Thomson TO9+** : 2500 F. **Ecran couleur** : 1300 F. Logiciels + souris : 750 F. Nombreux jeux : 350 F. Vds également manette. Le tout : 4500 F. Possibilité séparément. Didier Bardet. Tél : (16) 55.51.00.28. ou le soir au 55.80.19.87.

Affaire ! Vds **50 jeux sur Atari ST** au prix de la disquette vierge : 700 F. le tout (Skrull, Blood, etc.) + super cadeau ! Demandez Emmanuel Latouche au : (1) 45.42.24.06.

Vds **MSX Sanyo 64K + moniteur** + magnéto + joysticks + jeux. Le tout : 1400 F. Possibilités de ventes sur Paris. Vds **extension 64K MSX** : 300 F. ou échange contre music module. Cherche contacts MSX 2. Alex Adam. Tél : (16) 35.74.14.54. Le soir.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur + 40 disks** avec super jeux (Thunderblade, Tiger Road, etc.) + joystick + manuel + revues tout en parfait état. Le tout pour seulement : 3200 F. Michel Polunic. Tél : (1) 30.51.95.67.

Cède **originaux sur ST** à prix sympas : Space Harrier, Ik+, Crazy Cars 2, Super Hang-on, Thunder Blade, Pac-Mania, etc. Naïm Emam. Tél : (1) 60.06.39.96. Après 18 h.



Vds pour **Amiga** : Out Run, 20 000 lieues sous les Mers, Aegis Animator/Images. Originaux, prix à débattre. Christophe Lesbats. Tél : (16) 58.07.04.52.

Vds **jeux sur PC** : Superski, Rocket Ranger, Crazy Cars : 250 F les trois. Vds aussi **TI994 A + 11 cart.** : 250 F. Echange **news sur PC,** joindre liste à tte réponse. A. Goualec. Tél : (16) 94.36.71.50.

Vds **MSX 2 Philips 8250 drive 720K + mon. mono** + souris + joystick + jeux + livres. Tbe. Prix : 2800 F. Music module + clav. + logiciel : 1500 F. Le tout : 3800 F. V. Jolivot. Tél : 42.46.43.01.

Vds **Atari 520 STF + 30 disks + moniteur couleur** + nombreuse doc. Le tout : 5000 F. A débattre. O. Macchioni. Tél : (16) 88.09.19.42. Après 19 h.

Vds **lecteur disquettes Philips VY0010,** 3" 1/2. Simple face, parfait état : 900 F. Lecteur + 10 disquettes : 950 F. Grégory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.87.

Vds **MSX 2 VG8235** : 1800 F. + Vampire Killer : 100 F. + Metal Gear : 100 F. Echange jeux MSX 1 et 2. Marie-Laurence Giorgi. Tél : (16) 94.21.12.04.

Vds **520 ST double face + 100 news** + joystick + port : 3799 F. Garantie 10 mois. 50 logiciels : 799 F. 100 logiciels : 1399 F. Cause chômage. Urgent, merci. Fabrice. Tél : (16) 54.72.27.87.

Vds **Interceptor, Rocket Ranger, Explora**. Jean-Charles Faccio. Tél : (16) 65.42.73.46. Après 20 h.

RECHERCHES

Cherche **assembleur pour ST,** ou C, ou Shoot' em up construction, contre Thunder Blade + Test Drive. Patrick Fremond. Tél : (1) 48.25.86.32.

Amiga 500 cherche correpondant sérieux et rapide pour échange de news. Vds "Voyage au centre de le Terre" : 150 F. ou échange contre 10 disquettes. François Sailly. 70, rue de la Halle, 59800 Lille.

Cherche **Atari ou Amiga** en bon état pour environ : 1200 F. Cherche correspondant MSX pour échanger des jeux. Contacter Philippe Alexis. Tél : (16) 54.37.28.16.

Recherche à prix intéressants **pour MSX** : Rastan Saga, F1 Spirit, Super Laydock, Druid, Vaxol, ou échange contre Vampire Killer. Fabien Pardina. Tél : (1) 60.83.19.53.

Achète **pour MSX, extension mémoire 64K** : 400 F maximum. Ecrire à M. William Wissocq. 21, rue Charles Floquet, 94400 Vitry sur Seine. Réponse assurée. Avec téléphone.

Cherche correspondant possédant une **console Nintendo**, région Nord. Demander Charles, après 17 h 30. Tél : (16) 20.59.33.96.

Achète **cartouches pour MSX 2** : Dragon Slayer 4 et autres nouveautés. Bon prix. Possibilité d'échanger dernières nouveautés. Vito Zamataro. Tél : (19) 038.55.34.43. Adresse : Chemin des Pêcheurs 2. 2026 Sauges. Suisse.

Cherche **contacts sérieux** pour échanges multiples sur **Amiga**. Réponse assurée. Me contacter après 19 h. Gaëtan Chrétiennot. Tél : (16) 88.93.39.08.

Recherche correspondant **MSX 1 et 2** (sur disk). Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Recherche **MSX 2 HB700F Sony** pour 2000 F. Vds MSX 1 Canon V20 + nombreux jeux + docs pour : 500 F. A débattre. Franck Singhoff. Tél : (16) 87.67.59.04.

Cherche **contact sérieux** pour échanges de logiciels sur **Spectrum.** Réponse assurée. Eric Peltier. Tél : (1) 70.58.22.84. Après 18 h. Du lundi au vendredi.

Cherche ordinateur **MSX 2 avec lecteur de disquettes**, bon état général. Prix maximum : 2000 F. Si possible avec le jeu Metal Gear. Laurent Bigot. Tél : (16) 54.70.31.26.

Achète **news pour Atari ST**, envoyez listes d'urgence. Christophe Casula. Tél : (16) 42.88.28.93.

ÉCHANGES

Echange ou vends **news sur ST et Amiga** (Crazy Cars 2, Technocop, etc.). Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute 92600 Asnières.

520 ST/Amiga cherche contacts pour échange softs. Envoyez vos listes à Hervé Darras. 18, rue Jean XXIII. 80000 Amiens.

Echange K7 pour **Commodore 64.** Uniquement nouveautés. Possède Thunder Blade, Barbarian 2, R-Type. Cherche Haweye et Gee Bee Air Rallye. Hélène Sadous. Tél : (16) 78.21.07.79.

Echange **CPC 6128 + 40 jeux** (10 news) + 11 utilitaires + 1 manette + moniteur monochrome contre Atari 520 STF (unité central + souris). Didier Velasque. Tél : (16) 93.29.06.73. Après 17 h.

Débutant Amiga cherche amigalomen et amigafou pour échanger jeux. Possède Double Dragon, Menace, etc. Yves Meyer. Tél : (16) 88.85.77.49.

Echange **jeux pour TO8** sur disquette 3P 1/2. Yannick Hersant. Tél : (1) 37.49.21.09.

Amiga 500 échange ou vends **news sur Amiga**. Envoie liste contre 2 timbres. Demander Jimmy Croze. Tél : (16) 66.01.84.50. Entre 10 h. et 18 h.

Amiga 500 échange jeux, utilitaires, etc. Contacts sympas. Vds **originaux pour ST** : Carrier Command, Test Drive, Barbarian, Macadam Bumper, Sundog. Frédéric Villiot. 380, rue Pasteur 73490 La Ravoie.

Cherche contact pour échange de jeux sur **Amiga 500** (Paris et région parisienne). Possède et **cherche news** ainsi que softs 1 méga. Gerry Dufoort. Tél : (1) 64.52.54.07. Après 18 h.

Echange **nombreux softs ST**. Contacts sérieux et durables. Possède Pacmania, Veteran, Return of the Jedi, Operation Jupiter etc. Olivier Planson. Tél : (1) 39.93.67.62.

Echange uniquement **news pour Atari ST** (Stargoose, Pacmania, Heroes of the Lance, Truck, Killdozer, etc.). Jean Matias. Tél : (1) 64.37.87.15.

Echange **logiciels MSX 1 et 2 sur disquettes.** Réponse assurée. Ecrire à : Fabrice Valestra, 4 rue Voltaire 34200 Sète.

Echangez vos **nouveautés Nintendo, Sega** sur un serveur hebdo où il vous informera presque toutes les semaines. Robert Vella (Ordiclub). Tél : (16) 42.09.15.43. Après 19 h. -5% sur jeux.

Vds ou échange **11 jeux MSX 1** (The Dambusters, Fivestars, Colony, Raster-



scan, etc.). Le tout contre 325 F. ou contre jeux (Nemesis, etc.). Frédéric Le Floch. Tél : (16) 35.27.77.71.

Echange, vends, achète **news sur ST**. Possède nombreuses news. Réponse assurée et ambiance garantie. Merci d'avance. Emmanuel Desmurs. Tél : (1) 64.95.10.35.

Echange **softs MSX 1** (K7 uniquement). Envoyez listes à Luc Gallot. 18, rue Jean Jaurès 59212 Wignehies. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir.

Cherche tous contacts pour échanges sur **Atari ST.** Région lyonnaise et autres. Fred Delayat. Tél : (16) 74.67.11.58.

Echange **jeux MSX 1 et 2** (L'oiseau de feu, Samouraï, Usas, Vampire Killer, Metal Gear 2, etc.). Cherche contacts sympas. Sylvain Allain. Tél : (1) 42.54.35.41.

Pour **C 64,** échange jeux (environ 800), utilitaires (environ 400), possède Apollo, Alien, Geos virgule senior, etc. Marc Mailly, rue Hugo d'Oignies, 26. 5100 Jambes. Tél : (19) 081.310.501.

Echange ou vends logiciels. 250 jeux, utilitaires, éducatifs, **Thomson TO9-8-7.** Disks 3"1/2, 5"1/4. Liste sur demande. Louis Almodovar. Tél : (1) 34.42.01.04.

Echange **softs sur ST.** Possède news. Départements 91, 94 et 75. Xavier Paoli. 174, avenue du Général Leclerc. 94460 Valenton.

Amiga, vends logiciels (jeux, utilitaires et autres). Recherche **plans de bidouilles hard** pour Amiga 500 et 1000. Antony Magnat, L.P.P. St Joseph, 40310 Gabarret.

Echange **jeux sur Sega** : The Ninja, Kung Fu Kid, Zillion 2. Xoann Letellier. Tél : (1) 32.43.57.82.

Echange **jeux MSX 1** : Nemesis, King's Knight, Yie ar Kung Fu 2. Cherche Nemesis 2, Eggerland Mystery. Joan Vives. Tél : (1) 56.51.98.12.

Echange **jeux MSX 2**. Vincent Xavier. Tél : (16) 62.05.30.70.

CONTACTS

1040 ST cherche contacts sérieux, région Vaucluse si possible. Possède news : Speed Ball, Ik+, Double Dragon, Operation Wolf, etc. Appeler Lionel au (16) 90.66.26.22.

Vous qui possédez **l'Amiga** et qui de plus aimez les **superbes démos** animées, sonores et utilitaires, alors contactez-nous ! F.D. BP 18, 59115 Leers.

Apple 2GS recherche contacts pour échange de logiciels. Réponse assurée. Cyrille Lepage. Tél : (1) 30.90.88.08.

GFA programmeur cherche programmeurs pour création. Vive le Freeware ! A bas le piratage ! Demander Mathieu aux heures de repas. Tél : (16) 89.23.86.11.

Voici un **club pour console Nintendo, Sega**. Une revue a été conçue (PA, news, échanges, locations, etc.). Prix de l'abonnement : 50 F. (12 numéros ou 20 F la revue. Robert Vella (Ordiclub). Tél : (16) 42.09.15.43. Après 19 h.

Mega club MSX attend vos lettres, trucs et astuces. Vend, achète, échange tout logiciel et matériel pour MSX 1 ou MSX 2. Documentation sur simple demande. Mega club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Cherche contacts **Atari ST**. Possède **super news** ! Je veux des super affaires ! Des super jeux ! Ecrivez-moi et envoyez-moi votre liste. Olivier Dewasme. 417, avenue des Cathores, 11600 Villemeustamson.

Cherche tous contacts **Atari ST** pour échanger **news**. Dernières news : R-Type, Ik+, Superman, Down at the Trolls, Rambo 3. Williams Vanvolsom. Tél : (16) 82.53.18.16. Après 18 h.

Cherche contacts sur **ST** pour échange **news**, jeux, utilitaires. Marc. Tél : (1) 48.86.58.57.

Cherche contacts **MSX 1 et 2** pour échanges logiciels. Possesseur Philips NMS 8250. Réponse assurée. Michaël Leroy. Tél : (16) 20.58.49.51.

Possesseur de ST, cherche contacts sur toute la France. Frédéric Rocher. Tél : (16) 40.83.62.77.

Le **club des battants** est né : magazine sur disc, logiciels du domaine public, infos, aide mat. A un prix d'enfer sur **Amiga, ST, CPC, MSX, PC**. Documentation contre 1 timbre à 2,20 F. Le club des battants. 2, rue du Leu, 80132 Buigny-l'Abbé.

OFFRES D'EMPLOI

Magasin micro familiale sur Paris cherche vendeur expérimenté, libre rapidement, pour évolution responsable de magasin. Intéressement au chiffre d'affaires. Tél: 64.40.22.11.

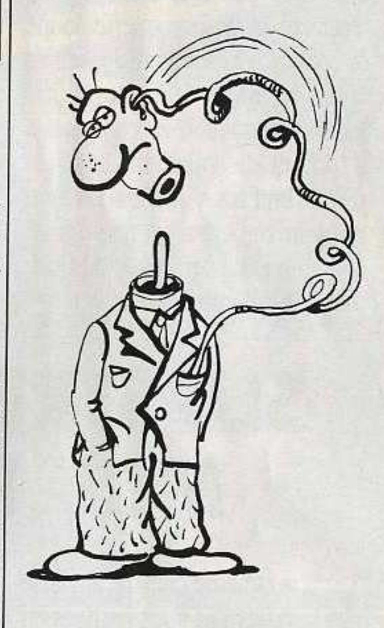
DIVERS

Vds **graveuse chauffante** à minuteur électronique. Dimension utile : 200 x 200 cm : 350 F. Franco de port. Edouard Goncalvès. Tél : (16) 85.55.54.62.

Cherche **petit job** dans région parisienne. **Besoin d'argent urgent.** Je suis en classe de 3ème. Appelez-moi vers 18 h. Merci. Bruno Erhel. Tél : (1) 64.88.55.40.

Bonjour ! J'ai une annonce gratis, alors j'en profite ! Bonjour à tous ! Surtout à Flo & Grees. **Recherche contacts pour Atari.** Je n'ai rien. Cyril Bouilloux. Tél : (16) 85.25.87.10. Bye.

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".
Pour de plus amples renseignements, se reporter au numéro 8 de Micro News, qui comporte un dossier sur le piratage.



Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....